

Alicia en el país cinético del GIF: lenguaje artístico-narrativo en el siglo XXI

Alice in Kinetic land of GIF: Artistic-narrative language of XXI century

Vergara Sánchez, Encarnación

Universitat Politècnica de València, España

Recibido: 29-03-2020

Aceptado: 26-06-2020



CITAR COMO: Vergara Sánchez, E. (2020). Alicia en el país cinético del GIF: lenguaje artístico-narrativo en el siglo XXI. *ANI AV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. (7), 97 – 108. doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.13322>

PALABRAS CLAVE

Alicia; arte cinético; GIF; gestalt; Hermann; persistencia retiniana

RESUMEN

En la última década del siglo XX la creación de herramientas digitales ha generado un creciente interés dentro del campo artístico. La asimilación de tales instrumentos ha supuesto una enorme contribución en torno a las posibilidades creativas del arte que, con su consiguiente distribución e intercambio de datos a través de redes digitales, ha entrañado una prospera y extensa red de interacción artística que continúa transformándose día tras día potenciando la narrativa visual.

Utilizando un movimiento artístico como el arte cinético, en esta investigación se ha propuesto la unión de las características visuales empleadas del movimiento artístico de 1960 y sus efectos ópticos con el uso de las nuevas tecnologías para la potenciación de la imagen y su narrativa en un formato digital común como es el denominado GIF.

KEY WORDS

Alice, kinetic art, GIF, gestalt, Hermann, afterimage

ABSTRACT

In the last decade of the twentieth century the creation of digital tools has generated a growing interest within the artistic field. The assimilation of such tools has made an enormous contribution to arts creative possibilities, which, with the consequent distribution and exchange of data through digital networks, has entailed a flourishing and extensive network of artistic interaction that continues to be transformed day after day enhancing the visual narrative.

Using an artistic movement such as kinetic art, this research proposes the union of the visual characteristics employed in the artistic movement of 1960 and its optical effects with the use of new technologies for the enhancement of the image and its narrative in a format digital common referred as GIF.

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se analizan las posibilidades expresivas del GIF y la influencia del arte óptico a través de una versión de Alicia en el País de las Maravillas, al mismo tiempo en este estudio se utilizan ciertas leyes de la Gestalt para enfatizar los efectos ópticos.

El producto de estas ilusiones altera la correcta visión del GIF para enfatizar su poder expresivo lejos de su habitual abstracción que, en combinación con la expresión narrativa de la ilustración, modifica el uso actual del característico formato digital inusualmente utilizado para dicho fin. Las leyes de la percepción a partir de las cuales nos ayudamos en el estudio perceptivo, tienen la finalidad de crear un nuevo entorno comunicativo poderoso en movimiento gracias a la utilización de herramientas digitales imprescindibles creando un nuevo ámbito de expresión característico en la era de las tecnologías potenciando el mensaje visual.

La hipótesis que se plantea en este estudio es si el uso característico del formato GIF y su unión con el arte óptico, pueden potenciar el mensaje expresivo visual y narrativo.

METODOLOGÍA

El texto se ha generado a partir de la investigación doctoral titulada *Arte cinético-óptico a través del GIF ilustrado*. En este artículo, los escritos se han fundamentado a partir de 1990 hasta la actualidad en libros de autores como José Luis Brea y Juan Martín Prada sobre la era de internet y el empleo del mismo como práctica artística, además se han visualizado páginas web y revistas digitales como Rhizome en atención al uso de redes tecnológicas.

Por último, se consultaron fuentes bibliográficas en torno a las leyes de la Gestalt y la percepción y articulación del campo visual en autores como Gaetano Kanizsa.

1. Prácticas artísticas en la era de internet

Si a principios del siglo XIX la introducción de la fotografía significó una “revolución” en el sistema de captación de imágenes, a finales del siglo XX y principios del XIX la imagen sufrió un cambio a consecuencia del colosal incremento de imágenes en la cultura y la comunicación a raíz de la aparición de los nuevos medios tecnológicos. Esta nueva senda revolucionaria no fue específicamente hasta mediados de los noventa cuando muchos artistas hicieron de las tecnologías visuales e Internet su ámbito de investigación y su contexto de actuación considerándolo como un nuevo espacio sobre el que debatir crítica y artísticamente. Al mismo tiempo, dada la afluencia de este tipo de prácticas, se contempló la necesidad imperiosa de dar un nombre a manifestaciones conformadas fuera de los escenarios convencionales de creación. Un ejemplo de distintas demostraciones fueron los eventos artísticos en los que se hacían uso de conciertos telefónicos, *performances* de fax y conferencias de televisión mediante barrido lento empleadas por Robert Adrian a principio de los años ochenta (Martín, 2010, p.16).

En *La Era Postmedia*, Jose Luis Brea consideraba ante la aparente mutabilidad de tales ejercicios, que la formación y la consiguiente denominación de una nueva forma y/o práctica artística no se encontraba determinada en su plenitud por la novedad técnica ni por el consiguiente descubrimiento del vocabulario formal asociado a ella, sino por el ejercicio de autocrítica, exploración, la transgresión de sus de sus propios límites lingüísticos, su propia especificidad e incluso su *propia forma de socialización efectiva* (Brea, 2002, p.40).

En este marco, las praxis del arte gestadas en Internet cumplieron tal cometido siendo «expuestas» como un *conjunto de exploraciones creativas y experimentaciones críticas de la propia red y de sus tecnologías* (Martín, 2010, pp.10-11) cuya intención principal era la promoción de un pensamiento crítico sobre este nuevo medio, siendo considerado por los primeros artistas en *navegar* en este contexto como un espacio alternativo, ajeno a las reglas de las instituciones del arte “físico” y favorable en la producción artística “intangible”.

Si en años previos eran fuentes de información y creación profesionalizada del siglo XX, en la actualidad se establece en una constante atracción a usuarios interconectados para su participación e intercambio dando a comprender que es una base de información extraordinaria y difícilmente repudiada, sino que, además, es expandida día a día por sus propios consumidores propiciando un proceso de «democratización» de las imágenes sin división radical artística (Martín, 2010, p.45), cuyo atractivo primordial es la misma actividad colaborativa e intercambio colectivo de datos.

1.1. El GIF

Cuando hablamos de GIF tenemos una imagen concebida de un fragmento visual repetido infinitamente como parte decorativa en webs o “memes” conservados en nuestros dispositivos emulando una actividad parasitológica (Gondra, López, 2014,

p.14) como método interactivo de sociabilización¹. Su formato característico era idóneo para la adición de contenido visual y movimiento en páginas web en tiempos donde la velocidad de conexión era lenta y el peso de los archivos no podía ser elevado. De igual manera, la limitación por parte del software dedicados a la edición fotográfica y video favorecieron la expansión de este tipo de archivo a través de internet por su fácil creación y uso. En sus primeros años de vida los GIFs eran composiciones simples y animaciones cortas, con colores básicos e incluso algunos de ellos transparentes (Miltner y Highfield, 2017). Un ejemplo de los primeros GIF sería *'Dancing Girl'* de Chuck Poynter en 1995, en donde una joven vestida de rojo baila infinitamente (Figura 1).



Figura 1. Secuencia GIF *Dancing Girl*

Sin embargo, conforme el diseño web y los diferentes recursos de creación de imágenes, video y demás medios avanzaban, las limitaciones del GIF se hicieron patentes forzando a este formato al olvido por parte de la comunidad de los internautas por considerarse estéticamente arcaico y/o amateur.

Con el cambio de siglo y la aparición de las primeras redes sociales como *MySpace*, se dio paso a GIFs más elaborados: con un mayor tamaño, con animaciones más elaboradas o por el contrario estáticos, pero con elementos adjuntos en movimiento como fue la introducción efectos brillantes en letras. Desde el punto de vista artístico, una de las primeras artistas en utilizar este formato fue la rusa Olia Lialina² cuyos experimentos en 1997 en la web le hicieron conocer el formato teniendo como resultado una composición de una ventana monocromática con arbustos de fondo (Figura 2).

¹El término original de la palabra "meme" proviene de memética, palabra de la ciencia evolutiva popularizada por el biólogo Richard Dawkins utilizado como analogía a la evolución cultural expresado en su libro *El gen egoísta* de 1976

²Lialina, Olia (8 de diciembre de 2017). Recuperado de <http://art.teleportacia.org/>



Figura 2. Secuencia GIF *Window*

No obstante, no fue hasta 2007 cuando finalmente el GIF fue potenciado como uso artístico gracias a *Tumblr*, convertido en campo para experimentación y reproducción para miles de artistas interesados en llevar a este formato lejos de su inicial uso.

Actualmente el GIF es una herramienta de expresión visual potente en la cultura digital gracias a la combinación de sus características, limitaciones y posibilidades. La versatilidad de este archivo se ha convertido en clave de múltiples interpretaciones según quién lo modifique, haga uso de él o contexto en el que se utilice. Su empleo como formato se ha ganado su rápida expansión hasta ser uno de los medios de expresión más utilizados en la actualidad por las redes debido a su capacidad de reproducir en bucle ideas, capturas de películas, televisión y otros medios o imágenes cortas ya sea con fin de entretenimiento o ilustrativo para la enseñanza como puede ser en investigaciones biomédicas y visualización de datos animados.

La utilización de este formato ha generado una categoría que puede denominarse GIF artístico, en donde el valor es altamente estético (Miglioli y Barros, 2013). Esta comunidad de auge de artistas creadores de GIF animados emergente gracias al culto tecnológico, ha comprobado que a través de la web la percepción de la obra se modifica y se desprende del ambiente imperante museístico clásico, permitiendo la interacción pública sin la limitación de la ubicación del espectador. El resultado varía desde archivos animados con composiciones simples en las que se tardan escasos minutos como el realizado por *Patakk*³ (figura 3) a trabajos en los que el procedimiento toma días o incluso meses para su realización dando lugar a verdaderas obras de arte como las creadas por el artista *Paul Robertson*⁴ (figura 4).

³Enlace a la reproducción GIF - <https://patakk.tumblr.com/post/33304597365>

⁴Enlace a la reproducción GIF - <https://media.giphy.com/media/nZLaND5bAVqA8/giphy.gif>

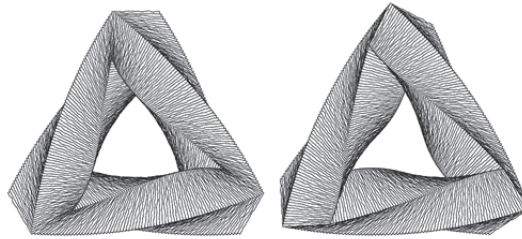


Figura 3. Secuencia GIF del artista *Patakk*

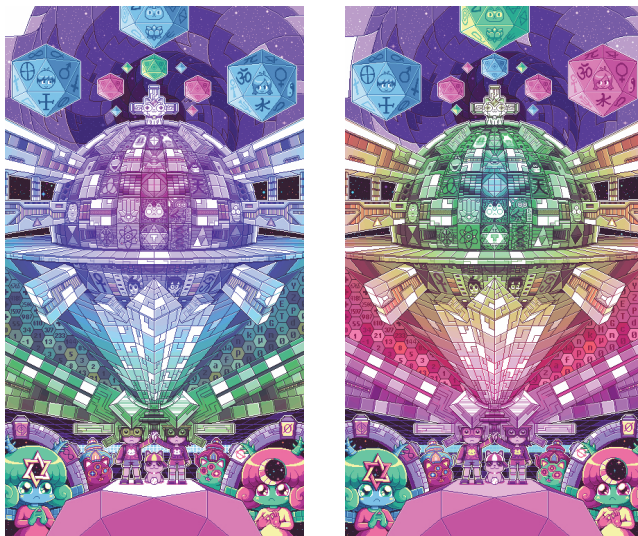


Figura 4. Secuencia GIF del artista *Paul Robertson*

Del mismo modo, la “limitación” en la baja calidad de los GIF animados abre la oportunidad de realizar algo de manera inmediata y experimental. La excesiva calidad de la ilustración puede crear en su exportación una serie de tramas por la imposibilidad del formato de traducir esos colores, añadiendo una narración paralela a la ilustración del GIF (Johnson, P y Benson, A, 2004). Un camino por el que GIF ha resurgido con fuerza es debido a la entrada de este formato en las redes sociales y sus múltiples significados según el contexto en el que se encuentre adscrito. Actualmente la presencia de este archivo es omnipresente en las bases comunicativas Internet estando presente en mensajería de texto, email, aplicaciones e incluso software.

Las posibilidades comunicativas varían según la duración, color y repetición a medida que las características del material son responsables de la capacidad emotiva del GIF, pero, además, el sentido que tome dicha secuencia dependerá de la percepción del espectador y sus conocimientos; por tanto, las posibilidades comunicativas se dividen

según el espectador que lo contemple y su conocimiento en torno al mismo (Miltner y Highfield, 2017, p.11)

“La circulación de imágenes pobres crea un circuito, que cumple con las ambiciones originales del cine militante y (algunos) ensayístico y experimental: crear una economía alternativa de imágenes, un cine imperfecto que existe tanto dentro como fuera y dentro de los medios comerciales. En la era del intercambio de archivos, incluso el contenido marginado circula de nuevo y vuelve a conectar audiencias mundiales dispersas. La imagen deficiente construye redes globales anónimas al igual que crea un historial compartido. Crea alianzas a medida que viaja, provoca traducción o mala traducción y crea nuevos públicos y debates. Al perder su sustancia visual, recupera algo de su poder político y crea una nueva aura a su alrededor. Esta aura ya no se basa en la permanencia del “original”, sino en la transitoriedad de la copia. Ya no está anclado dentro de una esfera pública clásica mediada y apoyada por el marco del estado-nación o corporación, sino que flota en la superficie de grupos de datos temporales y dudosos. Al alejarse de las bóvedas del cine, se impulsa hacia nuevos y pantallas efímeras unidas por los deseos de espectadores dispersos” (Steyerl, 2009)

2. Dentro del país cinético GIF

El propósito de este GIF era generar interferencias visuales en la que el receptor fuese capaz de diferenciar las formas dependiendo del ritmo de animación de los distintos elementos. Es una práctica en la que se requiere especial atención por parte del espectador por la diversidad, complejidad de texturas y animaciones realizadas en las diferentes partes del GIF. En este caso, se pensó en Alicia en el País de las Maravillas como medio narrativo para poder mostrar los efectos ilusorios enfatizando un mundo confuso.

En la elaboración de este GIF se tuvo en cuenta la inclusión de las leyes de la Gestalt del cierre (Figura 5) y de la continuidad (Figura 6) junto al efecto óptico de la rejilla de Hermann (Figura 7), en el cual se observa el efecto de la persistencia retiniana.



Figura 5. Ley del cierre

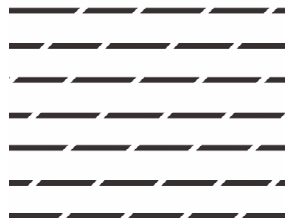


Figura 6. Ley de la continuidad

Descrita como un fenómeno óptico por el cual en la retina persisten imágenes gracias a la visualización de un estímulo fuerte (luz o imagen) unos segundos después de su percepción, estas imágenes residuales se obtienen en el mismo punto percibido posterior al estímulo o en ocasiones en regiones cercanas. El efecto es consecuencia

del mecanismo fisiológico denominado “inhibición lateral”, el cual produce que se perciba más brillante la zona que se encuentra rodeada de un área oscura y viceversa⁵.

Tomando como referencia la cuadrícula de Hermann anteriormente comentada, se realizó la composición del GIF *Garden F*⁶ similar a una cuadrícula para poder realizar los estudios de percepción.

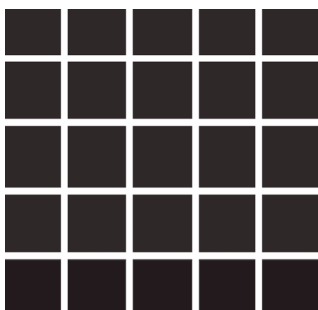


Figura 7. Cuadrícula de Hermann negativo.



Figura 8. Secuencia recortada GIF *Garden F*, 2017

En la figura 8 se observa una composición en red en cuyas intersecciones se distingue el efecto de persistencia retiniana. La correcta visualización de la misma está presente en zonas inferiores con mayor contraste tonal. Por otro lado, en el área superior con mayor presencia de zonas acromáticas alternadas con tramas oscuras, este efecto no se manifiesta. Del mismo modo este efecto se revela en similares características cuando es examinado en formato GIF animado; la imagen de persistencia retiniana desaparece en lugares en donde existe movimiento siendo posible su apreciación en zonas estáticas de la flora.

Por otra parte, se generan dos tipos de ilusiones derivadas de la composición: La primera de ellas es una continua vibración en los márgenes de los cuadrados o efecto moiré⁷ como resultado de la introducción de segmento en contraposición al sentido de

⁵La retina está formada por receptores de luz o conos distribuidos en fila que se excitan ante un estímulo. La excitación de los receptores vecinos a un particular, inhibe la intensidad de la respuesta de este, por tanto se denomina inhibición lateral porque se transmite de manera lateral a través de la retina. En el caso de la cuadrícula de Hermann, la región de la retina que visualiza la esquina de la cuadrícula se encuentra más inhibida que la otra parte que ve las intersecciones. En consecuencia, el efecto ilusorio es mayor en la visión periférica donde la inhibición cubre zonas más lejanas.

⁶GIF *Garden F* - elaborado durante la investigación doctoral. Este GIF corresponde a la tercera práctica desarrollada, en especial a la sexta versión de las siete realizadas en total. Disponible en: <https://nevereversan.tumblr.com/image/181988121862>

⁷El efecto moiré, es el resultado de la incapacidad del sistema perceptivo al intentar descifrar una serie de interferencias presentes. Dichas interferencias se generan por superposición de elementos lineales o no (ya sean curvas, puntos o incluso figuras geométricas) cuya composición periódica contenga regiones vacías y sólidas produciéndose una configuración final llamada trama (Barret, 1971, p. 64).

línea (figura 9); y la segunda es el efecto de persistencia retiniana en la propia red, creando líneas fantasmas en movimiento en las intersecciones. En la red de Hermann se observa el efecto en las intersecciones, pero en este caso el efecto es mayor al tratarse de una sobresaturación de estímulos desde varias áreas en movimiento.

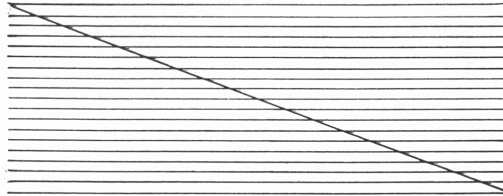


Figura 9. Efecto moiré producto de la intersección de una línea en una trama horizontal

El siguiente GIF corresponde a una versión distinta al realizado anteriormente el diseño del GIF *Garden G*⁸ logrado mediante la superposición de capas animadas para conseguir este efecto de doble visión (Figura 10) dificultando el *desenmascaramiento*⁹ de las formas y la percepción de su plenitud. Dentro del plano estático, ciertas formas de la secuencia quedan anuladas perceptivamente quedando sólo descifrables ante el movimiento cíclico de la animación. Al mismo tiempo a figura se completa perceptivamente gracias a la ley de la continuidad de manera más fácil mediante la animación.



Figura 10. Secuencia GIF *Garden G*, 2017. Recortado

⁸GIF *Garden G*. Disponible en: <https://nevereversan.tumblr.com/image/181988138922>

⁹Término utilizado reiteradamente por Gaetano Kanizsa en su libro citado para referirse al momento en el cual la figura aparece descifrada ante los ojos del espectador debido a la dificultad en la distinción de formas. Un ejemplo sería el formado por cualquier juego figura-fondo en el que resultara a priori imposible de reconocer las partes por las cuales se encontrara constituida.

CONCLUSIONES

Actualmente el mundo de las redes ha servido para infinidad de personas como punto de encuentro donde mostrar ideas y pensamientos. Fue en el mundo digital, predominante de esta era, el que sirvió de ayuda para poder plasmar las prácticas artísticas de múltiples maneras lo que con anterioridad hubiera podido ser inconcebible o un apoyo para vislumbrar formas que con anterioridad no hubieran llegado a verse como tal sin la ayuda de estas. Para los artistas y nuestra peculiar visión, el arte digital ha supuesto una inestimable ayuda a la hora de agilizar nuestro proceso conceptual, perceptivo y creativo. En ocasiones, dicho avance puede entorpecer el camino que usualmente realizamos de otra manera o incluso ofuscarnos, pero la simultaneidad de la técnica tecnológico y artístico acaba resultando una interacción visualmente enriquecedora.

Al finalizar las prácticas se procedió a la recogida de datos a través de encuestas focalizadas en los efectos ilusorios que se pretendían demostrar y si consideraban que aportaba sentido al mensaje narrativo, contribuyendo a una justificación objetiva de lo estudiado.

Mostrando los GIF Garden F y preguntado sobre los efectos de la red de Hermann, se concluyó que el 50% de los encuestados podía percibir el efecto óptico sólo visible siempre y cuando el fondo tras la cuadrícula fuera inverso al color de la red incluso si este se halla en movimiento. Al otro 50% de los participantes les resultó difícil poder percibir dicho efecto. En el GIF Garden G el 100% de los encuestados afirmó ver el doble juego de animación, y al mismo tiempo el 81% de los participantes consideró que la misma animación ayudaba en la distinción formas y su percepción completa.

Con el propósito de acrecentar el mensaje narrativo en GIF usualmente destinado a redes sociales, se ha pretendido mostrar el impacto ilustrativo que genera la aplicación de efectos ópticos y leyes de la percepción en una nueva herramienta ilustrativa alejada de la habitual característica inerte de la imagen. En definitiva, todas estas pruebas y su consiguiente encuesta han servido para reafirmar y apoyar el uso de las artes cinéticas en las nuevas vías de ilustración propia de la era de las tecnologías. Una futura aplicación en torno a la producción GIF experimental consistiría en la proyección de los GIFs en formas cóncavas y convexas para una mayor deformación y refuerzo de visualización en 3D similar a las proyecciones realizadas por *Tony Oursler* en diversas superficies como en *Caricature, 2002*. Del mismo modo, una segunda parte de esta misma práctica sería la formación de piezas en relieve de los mismos GIFs con la posterior proyección sobre los mismos, sin embargo, en esta versión se podrían en relieve las partes antagonistas de las composiciones para generar una mayor confusión.

FUENTES REFERENCIALES

Albers, J. (2007). *La interacción del color*. Madrid: Alianza Editorial

Alfonso III, F. (2012). *The animated history of the GIF, the internet's favourite format*. [en línea] Daily Dot. [<https://www.dailydot.com/upstream/gif-history-steve-wilhelms-interview/>]

- Arnheim, R. (2007). *Arte y percepción Visual, Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial
- Barret, Cyril. (1971). *An introduction to Optical Art*. London: Studio vista dutton
- Boissoneault, L. (2017). *A Brief History of the GIF, From Early Internet Innovation to Ubiquitous Relic*. [en línea] Smithsonian Magazine [https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-gif-early-internet-innovation-ubiquitous-relic-180963543]
- Brea, J.L. (2002). *La Era Postmedia: Acción Comunicativa, Prácticas (post)artísticas y Dispositivos Neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca
- Brea, J. L. (2004). *El Tercer Umbral: Estatuto De Las Prácticas Artísticas En La Era Del Capitalismo Cultural*. Murcia: Cendeac
- De Bértola, E. (1973). *El arte cinético. El movimiento y la transformación: análisis perceptivo y funcional*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión
- Frisby, J. P. (1987). *Del Ojo a La Visión: Ilusión, Cerebro Y Mente*. Madrid: Alianza Editorial
- Gibson, J. J. (1950). *The perception of the visual world*. [en línea]. EEUU: Houghton Mifflin [https://archive.org/details/perceptionofvisu00jame]
- Gondra, A; López, G. (2014). The Searchers volumen 3. *Estudios de la imagen: Experiencia, percepción sentido (s)*. Revista Sans Soleil. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte
- Johnson, P y Benson, A. (11 de abril de 2004) Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?. [en línea] *Arnet news*. Recuperado de https://news.artnet.com/art-world/will-galle-ries-and-museums-ever-embrace-animated-gif-art-9650
- Kanizsa, G. (1986). *Gramática de la visión: Visión y Pensamiento*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Martín, J. (2015) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal.
- Miglioli, Barros. (2013). *Novas tecnologias da imagem e da visibilidade: GIF animado como videoarte*. [en línea]. *Sesoes do Imaginário* 18 (29):68-75. [https://doaj.org/article/edac8b2aa35144df8e74ff21c7dd45cc]
- Miltner, K.; Highfield, T. (2017). *Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF*. [en línea]. *Social Media Society*, 3(3) July-September, 1–11 [https://doi.org/10.1177/2056305117725223]
- Morgan, C; Scholma-Mason, N. (2017). *Animated GIFs as Expressive Visual Narratives and Expository Devices in Archaeology*. [en línea]. *Internet Archaeology*, (44), Internet Archaeology, 01 June 2017, Issue 44. [https://doi.org/10.11141/ia.44.11]

Li, Y., Song, Y., Cao, L., Tetreault, J., Goldberg, L., Jaimes, A., Luo, J. (2016). TGIF: A New Dataset and Benchmark on Animated GIF Description. [en línea]. Cornell University. [<https://doi.org/10.1109/CVPR.2016.502>]

Schuler, R.K. (2016) *Seeing Motion: A History of Visual Perception in Art and Science*. Viena, De Gruyter [<https://doi.org/10.1515/9783110422993>]

Steyerl, H. In Defense of the Poor Image [en línea] E-flux Journal 10. Noviembre. 2009 [<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>]